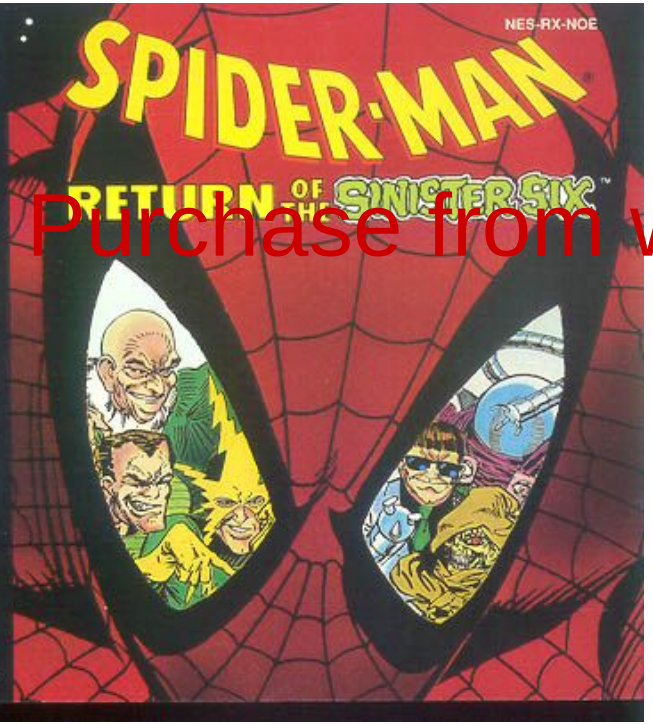
A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from w

DISTRIBUTED AND MARKETED BY
ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstrasse 10,8000 Munich 80, Germany.
Printed in Japan.

Licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

SPIELANLEITUNG



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekkauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehnde Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstrasse 10, 8000 München 80

SPIDER-MAN® 2, Mysterio™, Electro™, Sandman™, Hobgoblin™, Vulture™, Dr. Octopus™ and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. ©1992 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. ©1992 LJN, Ltd. All rights reserved.

Der einzigartige Dr. Octopus hat nur ein Verlangen: Herrscher über die Welt zu werden. Jedesmal wenn er versucht seinen Traum zu verwirklichen, zerstört ein kleiner, aufdringlicher Archanoid seine Pläne - Spider- Man!

Aber was zu viel ist, ist zu viel! Es ist an der Zeit offene Rechnungen zu begleichen! Dr. Octopus hat die härteste Armee von Supergangstern zusammengetrommelt, die je diesen Planeten bedroht hat...The Sinister Six! Electro, Der Sandmann, Mysterio, Der Vulture, Hobgoblin und Doc Ock sind zurück, um gemeinsam die Welt zu beherrschen!

Deine einzigste Hoffnung, Spidey, ist das Angriff die beste Verteidigung ist. Beseitige zuerst die billigen Gangster, die die geheimen Verstecke der Supergangster bewachen. Weiche den Powergeschützen, Wasserkopfrobotern und Büschelbomben der Sinister Six aus. Beweise Doc Ock, daß die Guten immmer schneller und besser sind als die Bösen, weil Du sonst, Netzschwinger, Dein letztes Netz gesponnen hast.

VORBEREITUNG...

FÜR DIE UNBESIEGBAREN SINISTER SIX

LADEN

1. Versichere Dich, daß das N.E.S. Grundgerät ausgeschaltet ist.

2. Lege die Spielkassette, wie in der Gebrauchsanweisung für das Nintendo Entertainment System® beschrieben, ein.

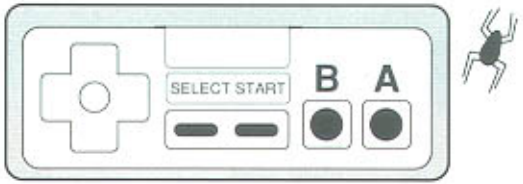
3. Schalte nun das Gerät ein. Danach erscheint die Titel Grafik, Credit Grafik und eine Zusammenfassung der Kontrollen. Drücke die TASTE SELECT um die Pausefunktion zu aktivieren. Um das Spiel zu beginnen drücke die TASTE START.

SPIDEYS KONTROLLEN...

SCHWINGE DICH IN DEN KAMPF!

So wird Spider-Man kontrolliert:

GRUND BEWEGUNGEN



UM DICH NACH LINKS ODER NACH RECHTS ZU BEWEGEN, drücke nach LINKS oder RECHTS auf den STEUERKREUZ.

ZUM SPRINGEN, drücke TASTE B.

UM HÖHER ZU SPRINGEN, drücke und halte die TASTE B.

UM ZU SCHLAGEN, drücke TASTE A.

UM EINEN FLYING KICK AUSZUFÜHREN, drücke zweimal TASTE A oder drücke TASTE A und nach OBEN auf Deinem STEUERKREUZ.

UM NACH LINKS ODER RECHTS ABZUROLLEN, drücke nach LINKS oder RECHTS auf dem STEUERKREUZ und drücke TASTE B.

UM WEITER OBEN NACH LINKS ODER RECHTS ABZUROLLEN, drücke nach LINKS oder RECHTS auf dem STEUERKREUZ und halte dabei TASTE B gedrückt.

UM DICH ZU DUCKEN, drücke nach unten auf Deinem STEUERKREUZ.

PAUSE, drücke TASTE SELECT oder TASTE START.

NEUSTART, drücke nochmal TASTE SELECT oder TASTE START.

UM DIE CONTINUE FUNKTION ZU AKTIVIEREN, drücke auf der CONTINUE Grafik nach OBEN oder UNTEN mit Deinem STEUERKREUZ um Dich zwischen "YES" oder "NO" zu entscheiden. Drücke danach TASTE A. Du kannst nur einmal die Continue Funktion anwählen.

KLETTERKONTROLLEN

UM NACH OBEN ZU KLETTERN, drücke nach OBEN auf Deinem STEUERKREUZ.

UM NACH UNTEN ZU KLETTERN, drücke nach UNTEN auf deinem STEUERKREUZ.

UM DICH NACH LINKS ODER RECHTS ZU BEWEGEN, drücke nach LINKS oder RECHTS auf Deinem STEUERKREUZ.

UM DICH VON EINER WAND (ODER EINEM ANDEREN OBJEKT) FALLENZULASSEN, drücke TASTE A.

UM VON EINER WAND (ODER EINEM ANDEREN OBJEKT) HERUNTERZUSPRINGEN, drücke TASTE B.

NETZSCHWINGKONTROLLE

UM EIN ANGRIFFSNETZ ABZUSCHIEßEN, drücke TASTE A.

UM EIN NETZ ZUM SCHWINGEN ABZUSCHIEßEN, während Du fällst oder springst (indem Du TASTE B drückst), drücke TASTE A.

UM DEINEN RADIUS BEIM SCHWINGEN NACH LINKS ZU VERGRÖßERN, drücke nach LINKS auf Deinem STEUERKREUZ während Spidey nach links schwingt.

UM DEINEN RADIUS BEIM SCHWINGEN NACH RECHTS ZU VERGRÖßERN, drücke nach RECHTS auf Deinem STEUERKREUZ während Spidey nach rechts schwingt.

UM DEINEN RADIUS BEIM SCHWINGEN ZU VERKLEINERN, drücke auf Deinem STEUERKREUZ in die entgegengesetzte Richtung von Spideys Schwungrichtung.

UM VON NETZ ZU NETZ ZU SCHWINGEN, drücke am Ende des Schwungs auf TASTE B.

UM VON EINEM NETZ ABZUSPRINGEN, drücke TASTE A.

UM MIT EINEM FLYING LEG KICK VON DEM NETZ ZU SPRINGEN, drücke TASTE A zweimal.

UM DICH VON EINEM NETZ FALLENZULASSEN, drücke nach UNTEN auf Deinem STEUERKREUZ.

BEMERKUNG:

- **Netze zum Schwingen können nur abgeschossen werden, wenn Du Dich nicht auf dem Boden befindest.**
- **Wenn Du den Radius Deines Netzes vergrößerst, bis zu 360, kannst Du Gegenstände und Plattformen erreichen, die Du vorher nicht erreichen konntest.**
- **Du kannst Angriffsnetze nur abschießen, wenn Du vorher die Netzflüssigkeit gefunden hast.**

AUF DEM BILDSCHIRM...

SPINNEN-POWER!

Deine Spielinformation erscheint wie folgt auf dem Bildschirm:

SPIDEYS ENERGIE - Du beginnst das Spiel mit vier Energiequadraten. Wenn Du alle vier Quadrate verloren hast, kannst Du nur noch einen Treffer einstecken - sonst ist das Spiel für Dich vorbei.

ENERGIE DEINES GEGNERS - Diese Anzeige erscheint nur wenn Du gegen einen Supergangster kämpfst.

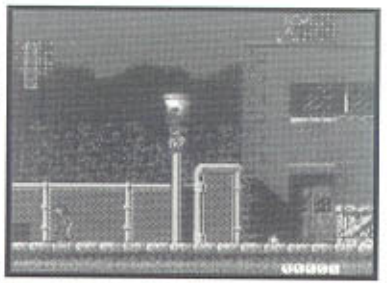
PUNKTESTAND - Du bekommst für 1000 Punkte einen neues Energiequadrat.

GEGENSTÄNDE...

SAMMELE VIELE VON DIESEN KLEINEN GEMEINHEITEN

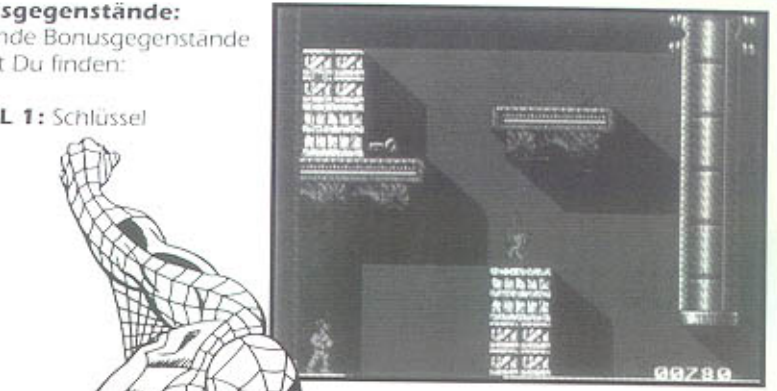
Es gibt zwei Arten von Gegenstände in diesem Spiel, Angriffsnetzflüsigkeit und Bonusgegenstände. Die Netzflüssigkeit findest Du in dem ganzen Spiel, Bonusgegenstände können nur in bestimmten Leveln gefunden werden.

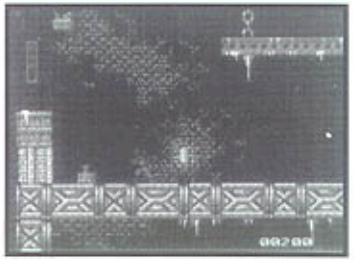
1. Angriffsnetzflüssigkeit:
Attackiere die Gauner und Supergangster mit Deinen klebrigen Netzbolzen. Jede Netzflüssigkeit hält für zehn Schüsse und kann mit in den nächsten Level genommen werden.



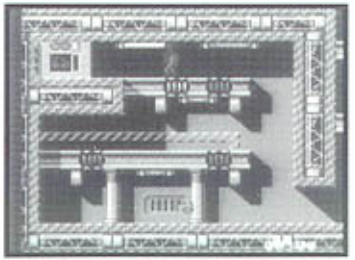
Bonusgegenstände:
Folgende Bonusgegenstände kannst Du finden:

LEVEL 1: Schlüssel





LEVEL 2: TNT-Sprengstoff



LEVEL 3: Infrarotbrille

Du brauchst die Gegenstände um durch eine verschlossene Tür zu kommen, einen Geheimgang freizusprengen und im Dunklen zu sehen.

UM DIE GEGENSTÄNDE AUFZUHEBEN, bewege Dich zu dem Gegenstand und drücke auf Deinem STEUERKREUZ nach UNTEN.

Bemerkung: Wenn Du die Netzflüssigkeit aufhebst, kannst Du sie sofort benutzen. Bonusgegenstände werden in der linken oberen Ecke des Bildschirms aufbewahrt, und sind automatisch bereit wenn Du sie brauchst.

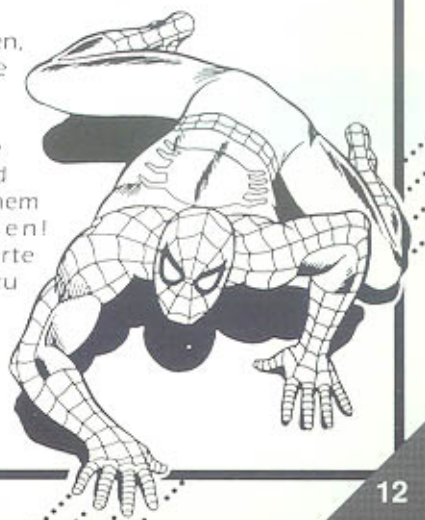
DER ALLMÄCHTIGE DOC OCK!

Als Einzelgegner waren Electro, Der Sandmann, Mysterio, Der Vulture, Hobgoblin und Dr. Octopus die mächtigsten Gegner, gegen die Spidey jemals gekämpft hat. Als Sinister Six schlagen sie ihn windelweich!

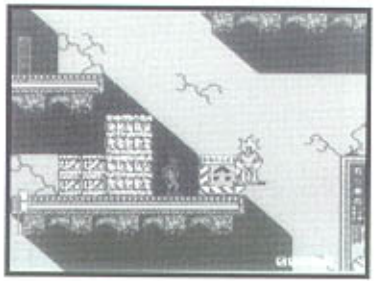
LEVEL 1: DAS STROMKRAFTWERK

Stahl Zäune, bewaffnete Schurken, Minen, Raketen und Starkstromstöße bewachen die Außenseite des Kraftwerks.

Drinnen erwarten Dich zuckende Laserstrahlen, glühende Kabel und Transformatoren um Dein Leben zu einem leuchtenden Abschluß zu bringen! Sekundengenaues Timing, hammerharte rechte Haken helfen Dir Dein Ziel zu erreichen, Electro!



Superschurke Electro:
Ein Blitz verwandelte Maxwell Dillon in Electro. Jetzt geben ihm die Starkstromgeneratoren die Fähigkeit zu fliegen. Wenn er den Strom aufsaugt, kann er unglaubliche Starkstromblitze abschießen! Drehe ihm so schnell wie möglich den Strom ab, sonst röstet er Dich bei lebendigem Leib!

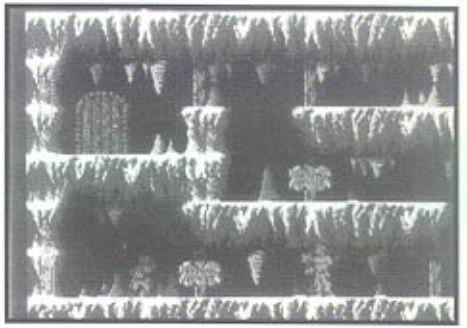


LEVEL 2: DIE GIFTMÜLLDEPONIE
Tief unter der Stadt befindet sich eine Giftmülldeponie. Säure tropft von den Rohren und Pipelines. Tollwütige Ratten huschen über den Boden, bewaffnete Gestalten lauern in den Ecken und Labyrinth ähnliche Gänge machen dir das Leben schwer. Finde das TNT, den Zünder und den Geheimgang, und Du wirst schneller hinauskommen als Du glaubst!

Bemerkung: Die grünen Behälter explodieren wenn Du sie berührst, und die Druckwelle schleudert Dich in die Luft. Benutze diese Behälter um über Löcher im Boden zu fliegen.

SUPERGANGSTER:
DER SANDMAN
Dieser schlüpfrige Supergangster ist wahrhaftig kein Traum!

Während William Baker sich am Strand vor der Polizei versteckte, gab eine Atomexplosion ihm die Fähigkeit, sich in Sand zu verwandeln...



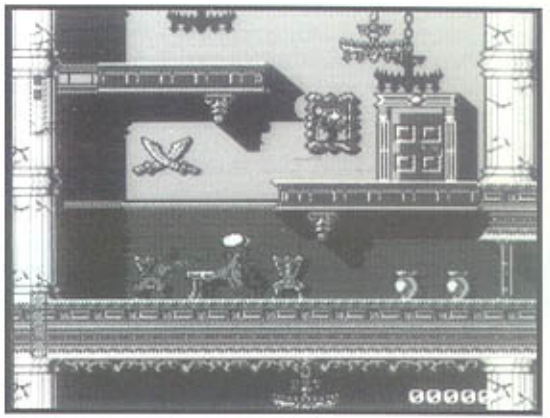
LEVEL 3: DAS ILLUSIONSHAUS

Es ist nicht alles wie es scheint, in diesem High-Tech Land. Illusionsschmetterlinge fliegen auf Dich zu und werden zu echten Raketen. Federn schweben zu Boden und werden zu Kontaktbomben. Jemand schaltet das Licht aus?

Hoffentlich hast Du Dein Nachtsichtgerät dabei.

Bemerkung: Um durch Türen zu gehen, die mit einem Pfeil nach oben gekennzeichnet sind, stelle Dich vor die Tür und drücke auf Deinem STEUERKREUZ nach OBEN. Türen die mit einem Pfeil nach unten gekennzeichnet sind, Kannst Du nicht betreten.

SUPERGANGTER: Mysterio



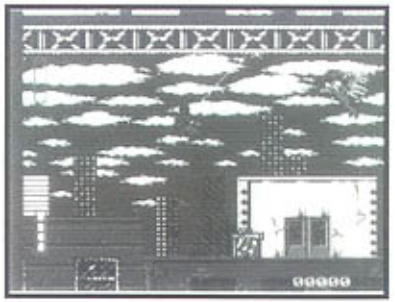
Die Illusionen dieses Supergangsters wie Seifenblasen zerplatzen zulassen, ist kein Problem, wenn Du ihn von seinen "Spielzeugen" fernhältst! Beseitige seine Illusionen und seine Roboter. Packe den echten Mysterio... und die Sinister Six bestehen nur noch aus Dreien!

LEVEL 4: STRAßEN UND DÄCHER

Achte auf "gute,alte,einfach" Verbrecher, die aus Geheimtüren springen, und Dich mit ihren Bazookas angreifen! Sammele die Netzflüssigkeit ein, wenn Du kannst. Das Federgesicht haßt das klebrige Netz zwischen seinen Federn!

SUPERGANGSTER: Der Vulture

Die Merkmale des Vulture, die Hakennase, seine Hängeschultern und sein Buckel machen seinem Namensvetter, dem Geier, alle Ehre. Sein Elektromagnetischer Fluggenerator, zeigt allerdings das Aussehen nicht ausschlaggebend ist, wenn es darum geht wer den Himmel regiert. Schieße ihn so schnell wie möglich vom Himmel, oder ein Hagelsturm von Granaten wird Dich am Boden festnageln.

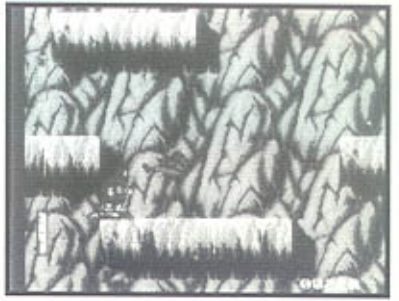


LEVEL 5: DER WALD & HOBGOBLINS HÖHLE

Der Wald ist kein Platz für einen Stadtmenschen wie Spider-Man. Grausige Fledermäuse attackieren Dich von oben und stockschmeißende Trolls bewachen den Boden. Hobgoblins Laserkanonen und seine explosiven Kürbisköpfe machen einem das Leben noch schwerer.

SUPERGANGSTER: Hobgoblin

Wenn einer von Spideys Gegnern einen guten Psychiater und einen verläßlichen Zahnarzt braucht, ist es der Hobgoblin!



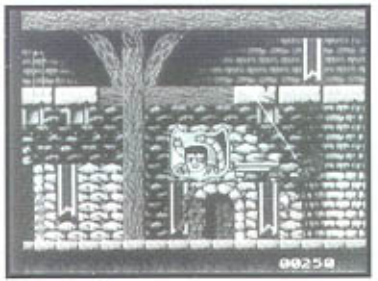
Auf der Suche nach Superkräften, machte Jason Macendale ein Handel mit einem Dämon und bekam nicht nur Superkräfte, sondern auch ein neues Gesicht - die häßliche Fratze eines Dämons. Dank eines Zauberspuchs von Dr. Strange, glaubt er immernoch er habe ein menschliche Gesicht. Aber was hilft das, wenn er Dich zu Superheldengeschichte macht?

LEVEL 6: DOC OCKS BURG

Vor der Burg versucht jeder Bazooka schießende, Stock schmeißende, Pistolen schießende Schurke Spidey eine Lehre zu erteilen, die er nicht überlebt. Und in der Burg... die Behausung des Doktors!

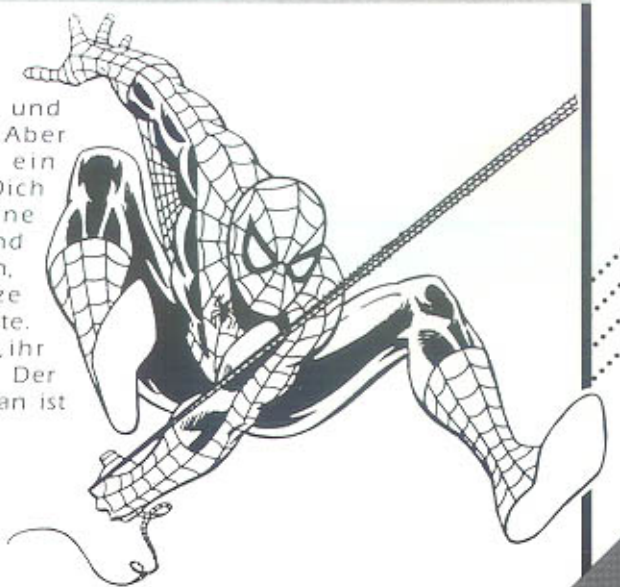
SUPERGANGSTER: Doktor Octopus

Ein Atomunfall, verschmolz den Körper von Dr. Otto Octavius mit Metalltentakeln. Er wurde Dr. Octopus, Spider-Man's unermüdlichster Gegner. Jetzt steht er kurz vor seinem Ziel, Spider-Man für immer vom Angesicht dieser Erde verschwinden zu lassen. Angriffswälle, Bomben, unzerstörbare Tentakel sind nur eine Kostprobe von dem was Spidey dort erwartet!



DER UNGLAUBLICHE SPIDER-MAN...

Die düsteren Pläne der Sinister Six wurden schon häufig von ihrem eigenen Neid und Wahnsinn vereitelt. Aber diesmal haben sie ein gemeinsames Ziel.. Dich zu vernichten! Deine einzige Hoffnung, sind Deine Kletterfähigkeiten, Deine schnellen Netze und Deine flinken Fäuste. Nehmt euch in acht, ihr kostümierten Spinner! Der unglaubliche Spider-Man ist hinter euch her!



BEMERKUNG...

BEMERKUNG...

BEMERKUNG...

WICHTIGE HINWEISE

- Dieses Videospiel für das Nintendo Entertainment Systemwurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilengefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wirddaher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungenausgesetzt werden. Vermeide schwere Stöße und nimmdas Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt odernassgemacht werden.
- Nicht reinigen. Bei Einlegen des Spiel in/aus demN.E.S. Grundgerät, ist dies immer auszuschalten.

WARNUNG

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERäTEN!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® . (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Weder Nintendo, noch Acclaim Entertainment, GmbH, übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von Nes-Spielen in Verbingung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.